

# VIAJE EN EL TIEMPO CON LAS MATEMÁTICAS

## 2º CURSO PIPO EN LA GRECIA CLÁSICA

### ÍNDICE



[www.pipoclub.com](http://www.pipoclub.com)

En el club de Pipo en Internet hay información actualizada sobre la colección y la tienda de CD-rom y otros productos Pipo.

También se puede jugar gratis en la Sección Online con algunas actividades gratuitas de lectura, matemáticas, inglés...

Introducción general.....	1
Introducción a “Pipo en la Grecia Clásica” 2º Curso.....	2
A los padres y educadores.....	2
Para empezar.....	3
Opciones.....	5
Configuración.....	5
En Esparta.....	5
Las Ánforas de colores ( <i>colorea con números</i> ).....	5
El Panteón mitológico ( <i>unir puntos</i> ).....	6
Las Carreras de carros ( <i>reconocer números</i> ).....	6
La Máquina de los números ( <i>crear números</i> ).....	7
Construye la columna ( <i>ordenar los números</i> ).....	7
El Podio ( <i>completar comparaciones</i> ).....	7
El Friso del Palacio ( <i>series aritméticas</i> ).....	8
En Atenas:.....	8
Los Filósofos ( <i>medir</i> ).....	9
La Balanza del mercado ( <i>equilibrar peso</i> ).....	9
Los Actores del teatro ( <i>figuras geométricas</i> ).....	9
El Reloj de Hércules ( <i>las horas</i> ).....	10
La Ofrenda de Atenea ( <i>monedas</i> ).....	10
Cuaderno de Operaciones del Robot:.....	11
Resuelve las Sumas.....	11
Resuelve las Restas.....	11
El Trirreme de las Tablas de Multiplicar.....	12
Cálculo Mental:.....	12
Sumas.....	12
Restas.....	13
Multiplicaciones.....	13
Problemas.....	13
Puntuaciones.....	14
La Tabla Didáctica.....	16
Créditos.....	17

## INTRODUCCIÓN GENERAL

**Pipo** es una colección de juegos educativos en CD-ROM que captan rápidamente el interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de los diferentes temas. Con estos programas se trabajan las diferentes áreas del desarrollo escolar y habilidades necesarias en el aprendizaje y evolución del niño. Han sido creados y coordinados por profesionales de la Psicología Infantil, que cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo y aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, el razonamiento, la creatividad...

Aunque el menor percibe los juegos simplemente como juegos, y le divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía, cada uno de ellos responde a una detallada planificación de los objetivos que se quieren conseguir. Abarcan un amplio abanico de edades que va desde los 15 meses ó 3 años, hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función de su edad y conocimientos, cada niño avanzará según su ritmo personal de aprendizaje. Algunos programas disponen además, de la posibilidad de graduar el nivel de dificultad. Por sus características han resultado ser muy útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial. Los contenidos educativos de Pipo, se complementan con los contenidos curriculares de

la Educación Infantil y Primaria, y con las finalidades que se establecen en la ley orgánica de educación en vigor.

## PIPO EN LA GRECIA CLÁSICA



*Pipo en la Grecia Clásica* se engloba en la nueva **colección “Viaje en el Tiempo con las Matemáticas”**. La colección se adapta al Sistema Educativo Oficial, y está ambientada en diferentes épocas de la historia, con el fin de crear un entorno lúdico y atractivo. De esta manera, presentamos la asignatura de matemáticas de forma divertida, en un entorno que despierta la curiosidad de los niños. Va dirigido a niños y niñas de **7 a 8 años**, lo que se corresponde con el **2º curso de Educación Primaria**.

Los títulos de la colección abarcan desde el primer curso hasta sexto, cubriendo así toda la educación primaria (desde los 6 hasta los 12 años).

CURSO	TÍTULO	EDAD
1º	Pipo en el Egipto Faraónico	6-7 años
2º	Pipo en la Grecia Clásica	7-8 años
3º	Pipo en la China Imperial	8-9 años
4º	Pipo en el Imperio Maya	9-10 años
5º	Pipo y los Vikingos	10-11 años
6º	Pipo en la Edad Media	11-12 años

Estamos hablando de una colección dedicada exclusivamente a los contenidos de matemáticas, por ello las actividades en algunos productos se complementarán. Es decir, es posible que algunos juegos en cursos consecutivos traten contenidos parecidos.

La **duración** de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada alumno/a. No es tan importante realizar los ejercicios con mayor velocidad, como hacerlos correctamente independientemente del tiempo.

Los **contenidos** se estructuran en 5 apartados y un total de 19 actividades, con finalidades lúdicas y objetivos didácticos diferenciados.

Las matemáticas y el razonamiento lógico son áreas que en ocasiones se presentan de forma ardua y poco estimulante para los niños. Aquí se hace una propuesta que trata los contenidos de una **forma lúdica y creativa** con una misión: no se persigue el jugar por jugar. De esta manera, se pretende potenciar al máximo la increíble capacidad de aprendizaje que tienen los niños, muy superior a la de los adultos.

## A LOS PADRES Y EDUCADORES

El juego se corresponde con todo un curso escolar, por ello es recomendable un **uso moderado**, aunque **constante** del producto. Es decir, es mucho mejor que jueguen un rato cada día o varios días a la semana, simultaneando juegos distintos.

Si los niños se "enganchan" demasiado al programa intentando conseguir rápidamente el diploma de explorador matemático, pueden "perecer" en el intento. Podemos utilizar la hoja de progresos para marcar **objetivos parciales**. "A ver si eres capaz de completar el nivel 2 de sumas. Cuando termines imprime la hoja de resultados" Hay que pensar que se trata de un curso escolar completo, por lo que se puede animar al niño a que vaya consiguiendo "piedras preciosas" es decir superando niveles en algunos juegos, e invitarle, si dispone de impresora, a que imprima los resultados.

Es importante que **explore, investigue, y descubra** las opciones del juego posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

**Control de Progresos en los juegos:** para conseguir superar cada uno de los niveles de un juego se tendrán que conseguir el 100% de la barra de estado. El porcentaje depende del número de ejercicios resueltos, así como los fallos que el discente ha podido cometer. El sistema de puntuaciones no se ha de utilizar para comparar los resultados de unos niños con otros. El programa está diseñado para que el niño consiga el 100% cuando ha resuelto un número suficiente de ejercicios y con cierta agilidad. De igual forma, se lleva un control de puntos a razón de ejercicios resueltos, que siguen funcionando cuando el niño/a supera el 100 % del juego.

Hay que ser conscientes de que el porcentaje como tal, no es importante. La pretensión del juego no es que el alumno/a llegue a la máxima puntuación, si no que, con más o menos rapidez llegue a un estado (100%), en el que se garantice la **comprensión de los contenidos** del apartado o juego en el que se encuentre.

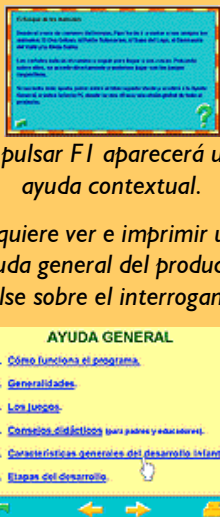
Todas las actividades tienen **varios niveles de dificultad** permitiendo así adaptarse al juego e ir ascendiendo de nivel a medida que van adquiriendo e interiorizando los contenidos y/o aprendizajes (consultar pág. 4).

Es muy importante que el niño intente por él mismo buscar las respuestas. Cuando a un niño se le presentan dificultades, no hay que precipitarse en darle las soluciones, hay que ayudarlo lo menos posible para que él solo pueda llegar al resultado. Es decir, hay que invitar al niño, a que **reflexione** y consecuentemente, aprenda de sus errores.

En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar la tecla **FI** para obtener una **explicación** resumida de cada juego. Además permite siempre ir a la Ayuda General, que puede ser impresa. Esta consta de los siguientes apartados:

1. “Viaje en el tiempo con las Matemáticas”.
2. Cómo funciona el programa.
3. Juegos.
4. Generalidades.
5. Consejos didácticos (para padres y educadores).

**AYUDAS**



Al pulsar **FI** aparecerá una ayuda contextual.

Si quiere ver e imprimir una ayuda general del producto, pulse sobre el interrogante.

## PARA EMPEZAR

Al inicio del juego, el programa nos permite seleccionar entre: Jugar sin cambiar la resolución o **Jugar ampliando la pantalla**. Recomendamos esta última debido a que permite una mejor visualización de las imágenes y facilita el uso a los jugadores.

*Jugar con la resolución normal*



*Jugar con la pantalla ampliada*

Pipo pone en marcha su nave para viajar en el tiempo y nos conduce hasta la Grecia Clásica. Nuestra **Misión** es liberar al Dios Zeus de su templo.

Una vez hayamos aterrizado, podremos acceder a los juegos pulsando sobre el botón jugar o bien ir a la pantalla de opciones, donde podemos ver un resumen de todas las actividades del programa.

## TU MISIÓN



Los Gigantes han encerrado a Zeus en un templo.

Para liberarlo debemos conseguir todas las piedras preciosas de los juegos.

Si tu nombre ya está en la lista, no tienes más que elegirlo.

Opciones F5

Salir



Si juegas por primera vez, tienes que escribir tu nombre 2 veces igual.

Los créditos

Jugar

**F1** Acceso a la ayuda general, un breve resumen de los contenidos, funcionamiento del programa, relación de las distintas actividades del juego y algunos consejos didácticos.

**F5** Opciones. Visualización y breve explicación de los juegos.

**F8** Acceso a la pantalla de configuración.

**F9** Acceso a la hoja de progreso o puntuaciones (de cada niño en cada juego).

## NIVELES



En el diálogo de nivel se pueden observar: los puntos conseguidos, el porcentaje de juego resuelto y el concepto trabajado en ese nivel.



Los niveles superados se marcan con un Visto Verde, mientras que los que están todavía inactivos, aparecen en color marrón.

## EL MAPA DE LA GRECIA CLÁSICA

Una vez pulsado el botón "jugar", se accede al mapa de Grecia.

Hay 19 juegos a los que se podrá acceder a través de 5 grupos de actividades:

La ciudad de Atenas

La ciudad de Esparta

Cuaderno de operaciones del robot

Salir



Tu situación en el globo terráqueo es esta.

Problemas

Cálculo Mental

Cada actividad cuenta con un determinado número de **niveles** que hay que superar para lograr efectuar la misión. El juego viene configurado por defecto, como un método **progresivo**, de esta manera el discente hace un aprendizaje significativo comenzando por las actividades más sencillas, que conformarán la base de los niveles superiores. En todo caso, existe la posibilidad de jugar a cualquier nivel si se considera oportuno, accediendo a la pantalla de configuración (**F8**).

El sistema de **niveles** tiene como fin que los niños obtengan un aprendizaje progresivo, un aprendizaje ascendente en cuanto a dificultad. La mayoría de juegos se configuran de esta forma, aunque hay otros en los que el aumento de nivel implica acceder a actividades innovadoras respecto a contenidos, que si bien no tienen porque ser más complicados, si que amplían conceptualmente la dinámica del juego.

La consecución con éxito en cada nivel será efectiva cuando haya logrado el 100 % del porcentaje. Llegados a este punto se le otorgará al niño/a una piedra preciosa que quedará reflejada en sus progresos, que nos llevará directamente a la recompensa final (consultar pág. 15).

El hecho de conseguir un 100 % no significa que ya no puedan seguir jugando, simplemente es una manera de decir que se ha alcanzado un objetivo. Sin embargo, se pueden volver al juego cuantas veces quieran, ya que sus puntuaciones, aciertos y errores seguirán contando y los ejercicios siempre son diferentes.

## PIEDRAS PRECIOSAS



F9

¡Nos darán una piedra por cada nivel superado!

Búscalas en todos los juegos y luego colócalas en la bandeja del Templo de Zeus

## OPCIONES

Pulsando la tecla F5, podemos hacer una visita rápida a todo el producto.

**F5**

Usa las flechas para ver todos los juegos y escenarios

F9 Progresos

Salir



Breve explicación de cada pantalla y algunas notas históricas de la época.

## CONFIGURACIÓN

**F8**

La tecla F8 nos permite cambiar la operativa del programa.

El juego ofrece la posibilidad de cambiar de:

### Nivel:

El juego viene configurado como un **método progresivo**, de tal manera que a medida que se supera un nivel, se pasa al siguiente (siempre que el usuario lo crea conveniente, ya que Pipo pregunta si se quiere cambiar de nivel).

También se puede configurar el juego, para poder acceder a cualquier nivel deseado (sin método progresivo). Este cambio sólo afecta al jugador seleccionado.

### Unidad monetaria:

Posibilidad de activar la unidad monetaria que empleen en la vida cotidiana: euro o dólar. Este cambio se configura automáticamente para todos los jugadores.

Niveles:  
Jugar de manera progresiva o permitir jugar en cualquier nivel.



Moneda:  
Euros o Dólares

## LA CIUDAD DE ESPARTA

### BANDEJA BARRA



En la barra, pulsar la "Bandeja de piedras preciosas" lleva hasta el "Templo de Zeus".

La tecla **F9** permite ver las puntuaciones desglosadas.

Con estos ejercicios se aprenden y refuerzan los contenidos relacionados con unidades de medida, formas geométricas y sistema numérico. Aconsejamos el uso del botón "Ayuda" o la tecla F1, para aclarar los objetivos de los diferentes juegos.

Las Carreras

Unir puntos

Compara en el Podio

Lá Máquina de números

Las Ánforas de colores



Construye la columna

La Serie del friso

"Bandeja de las piedras" para ir al Templo de Zeus. La tecla **F9** para ver tus progresos en cada juego.

## LAS ÁNFORAS DE COLORES

### Objetivo didáctico:

Reconocer los números jugando con los colores.

### ¿Cómo se juega?

El juego consiste en colorear los dibujos divididos en varias zonas. Para colorear una zona debes seleccionar (hacer clic) de los pots de pintura, aquel que lleve el mismo número que la zona a colorear. Al mismo tiempo que coloreas, identificas los números del 1 al 999.

### HABILIDADES

Discriminación y Asociación numérica

Coordinación visomotriz

Reconocimiento numérico

Motricidad fina



Hay **4 niveles** de dificultad en los que se trabajan:

**Nivel 1.** Decenas del 10 al 100.

**Nivel 2.** Números del 10 al 100. Repaso.

**Nivel 3.** Centenas del 100 al 1000.

**Nivel 4.** Números del 100 al 999.

## EL PANTEÓN MITOLÓGICO

### HABILIDADES

Reconocimiento numérico y seriación

Coordinación visomotriz

Motricidad fina

Discriminación numérica

#### Objetivos didácticos:

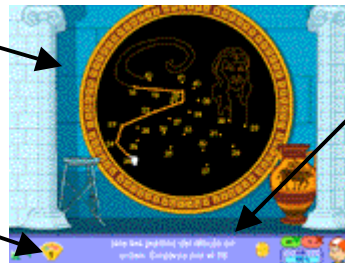
Aprender y reconocer el sistema numérico.

#### ¿Cómo se juega?

Hay que unir los puntos por orden ascendente para formar un dibujo.

*Unir los puntos de menor a mayor, empezando por el que te indica Pipo.*

Botón Niveles



*Haz clic en la barra si quieres que te repita el enunciado*

Hay **5 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Números del 1 al 99. Repaso.

**Nivel 2:** Decenas del 10 al 500.

**Nivel 3:** Centenas del 10 al 990.

**Nivel 4:** Números del 100 al 999.

## LAS CARRERAS DE CARROS

### HABILIDADES

Reconocimiento numérico

Discriminación

Secuenciación

Comprensión

Categorización

#### Objetivos didácticos:

Identificar números de hasta 3 cifras y según su valor posicional.

#### ¿Cómo se juega?

Escucha a Pipo y busca el número que te pide. La dificultad viene dada por la cantidad de cifras que tienen los números y en el último nivel reconocer los números según su valor posicional.

*Haz clic sobre el carro que tenga la respuesta correcta*

Botón Niveles



*Aciertos, errores y porcentaje resuelto.*

Hay **4 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Números del 1 al 99.

**Nivel 2:** Números del 100 al 200.

**Nivel 3:** Números del 201 al 999.

**Nivel 4:** Según su valor posicional. Números del 100 al 999.

## LA MÁQUINA DE LOS NÚMEROS

### HABILIDADES

Reconocimiento numérico y seriación  
Secuenciación  
Categorización  
Composición y descomposición  
Motricidad fina

#### Objetivo didáctico:

Reconocer y crear números de 1 a 3 cifras y su valor posicional.

#### ¿Cómo se juega?

Hay dos modalidades de juego que se intercalan cada 3 ejercicios:

1. **Consigue el número:** Hay que conseguir el número que dice Pipo y que aparece escrito en la parte inferior de la máquina. Usa las flechas de la máquina y crea el número.
2. **Escribe el número:** Selecciona una a una las palabras que hay en la parte inferior y colócalas en orden de lectura en la zona media de la máquina.

Haz clic sobre el enunciado si quieres volver a oír la pregunta.

Botón Niveles



Aciertos, errores y porcentaje resuelto de cada nivel.

Hay 4 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** Números del 10 al 99.

**Nivel 2:** Números del 100 al 200.

**Nivel 3:** Números del 200 al 500.

**Nivel 4:** Números del 500 al 999.

## CONSTRUYE LA COLUMNA

### HABILIDADES

Razonamiento lógico-matemático  
Discriminación  
Pensamiento abstracto y/o deductivo  
Comprensión  
Deducción

#### Objetivo didáctico:

Estimular el reconocimiento de números de hasta 3 cifras.

Potenciar el razonamiento lógico.

#### ¿Cómo se juega?

Coloca correctamente las piezas de la columna de mayor a menor empezando por abajo. El más grande abajo y el más pequeño arriba.

La pieza con el número más pequeña va arriba y la más grande abajo.



Pulsa sobre un bloque para colocarlo en la columna.

Hay 4 niveles de dificultad:

**Nivel 1:** Números del 1 al 99.

**Nivel 2:** Números del 100 al 200.

**Nivel 3:** Números del 201 al 999

**Nivel 4:** Ordena usando la nomenclatura centenas, decenas y unidades: c, d, u.

## COMPLETA EL PODIO

#### Objetivos didácticos:

Potenciar el razonamiento lógico y deducir secuencias numéricas.

Relacionar números y conocer los símbolos (>, <, =).

#### ¿Cómo se juega?

## HABILIDADES

Pensamiento abstracto  
Razonamiento lógico  
Deducción  
Cálculo mental  
Discriminación

Elige las piedras para completar el podio con signos de comparación: mayor que ( $>$ ), menor que ( $<$ ), igual a ( $=$ ). Tendrás que colocar, números naturales y signos de comparación.

Selecciona y coloca en los huecos las piedras que necesites.

Botón Niveles



Hay **3 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Compara números de 2 cifras.

**Nivel 2:** Compara números de 3 cifras.

**Nivel 3:** Compara números expresiones con pequeñas operaciones aritméticas.

## EL FRISO DE PALACIO

### HABILIDADES

Agilidad y cálculo mental  
Reconocimiento numérico y seriación  
Secuenciación  
Discriminación  
Concentración  
Abstracción  
Comprensión  
Generalización

**Objetivos didácticos:**

Practicar y repasar la serie numérica.

Potenciar el cálculo mental.

**¿Cómo se juega?**

Tienes que acabar la serie que aparece en la pared del palacio. Utiliza para ello las piezas correctas que tienen los personajes del fondo.

Rellena los huecos con los números correctos.

Botón Niveles



Hay **7 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Series aritméticas simples. Series de números consecutivos (+1).

**Nivel 2:** Series aritméticas (+5, +10).

**Nivel 3:** Series aritméticas (+50, +100).

**Nivel 4:** Series aritméticas de números pares (+2, +4).

**Nivel 5:** Series aritméticas de números impares (+2).

**Nivel 6:** Series aritméticas (+3).

**Nivel 7:** Series aritméticas inversas. Series decrecientes (-1, -2, -5, -10).

## LA CIUDAD DE ATENAS

### BANDEJA BARRA



En la barra, pulsar la "Bandeja de piedras preciosas" lleva hasta el "Templo de Zeus".

La tecla F9 permite ver las puntuaciones desglosadas.

Con estos ejercicios se aprenden y refuerzan los contenidos relacionados con unidades de medida, formas geométricas y sistema numérico. Aconsejamos el uso del botón "Ayuda" o la tecla F1, para aclarar los objetivos de los diferentes juegos.

Las figuras del Teatro

El reloj de Hércules

La balanza del mercado

F9 → Progresos

La Ofrenda de Atenea

Los Filósofos

La Bandeja de las piedras preciosas, para ir al Templo de Zeus.





## LOS FILÓSOFOS

### HABILIDADES

Agilidad y cálculo mental  
Discriminación numérica  
Razonamiento matemático  
Coordinación visomotriz  
Comprensión  
Categorización  
Abstracción  
Secuenciación

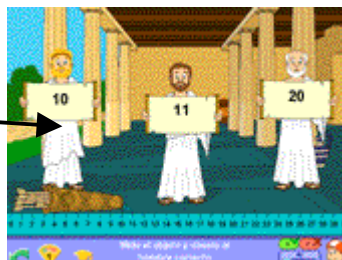
### Objetivos didácticos:

Aprender a hacer mediciones con regla.  
Practicar sumas y restas.

### ¿Cómo se juega?

Coloca el objeto al principio de la regla (marcado por el número 0), fíjate cuánto mide y dáselo al filósofo correcto. ¡Atención con las unidades!

Fíjate en lo que mide cada objeto y pulsa sobre el filósofo que lleva la respuesta correcta.



Hay **3 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Mide los objetos I. Se trabaja sin unidades del número 1 al 30.

**Nivel 2:** Mide los objetos II. Con unidades (cm), los números del 1 al 100.

**Nivel 3:** Mide los objetos III. Con unidades (cm y m), los números del nº 1 al 150.

Hay que fijarse bien en las unidades con las que se está trabajando.  $100\text{ cm} = 1\text{ m}$

## LA BALANZA DEL MERCADO

### HABILIDADES

Cálculo mental  
Estimación de resultados  
Pensamiento deductivo  
Estrategias personales  
Composición y descomposición  
Abstracción y concentración  
Comprensión e interpretación

### Objetivo didáctico:

Potenciar y estimular la capacidad lógico-matemática.  
Manejar instrumentos de medida convencionales (la balanza).

### ¿Cómo se juega?

El juego consiste en equilibrar la balanza, para ello hay que colocar los pesos en el lado de la balanza correspondiente. Se utilizarán para tal fin, las unidades de medida de masa (Kg) y capacidad (l).

Estos son los estantes donde se almacenan las pesas.

Sólo puedes quitar y poner piezas en la zona izquierda de la balanza.



Éste es tu objetivo a conseguir.

Si necesitas más ayuda, Pulsa la tecla F1.

Hay **3 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Equilibra la balanza I (sumas). Colocar pesas en un lado de la balanza hasta conseguir el peso del enunciado y así equilibrarla.

**Nivel 2:** Equilibra la balanza II (restas). Hay que quitar pesas de la balanza para conseguir el peso del enunciado y así equilibrarla.

**Nivel 3:** Equilibra la balanza III (sumas y restas). Para lograr el peso del enunciado y equilibrar la balanza, tendrás que quitar y añadir pesas.

## LOS ACTORES DEL TEATRO

### Objetivos didácticos:

Potenciar el reconocimiento de los polígonos y sus elementos.  
Potenciar el reconocimiento y comprensión de los cuerpos volumétricos.

### ¿Cómo se juega?

El juego consiste en seleccionar la figura geométrica que nos piden en el enunciado.

### HABILIDADES

Memoria visual  
Categorización  
Abstracción  
Discriminación y reconocimiento de formas  
Memoria a CL y LP

*Pulsa sobre el actor que tiene el espejo con la figura geométrica que pide Pipo.*



*Si al conseguir una piedra preciosa, quieres ver tus puntuaciones, pulsa la tecla F9.*

Hay **5 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Líneas. Reconocimiento de líneas rectas, curvas, abiertas y cerradas.

**Nivel 2:** Elementos de un polígono. Lados y vértices.

**Nivel 3:** Geometría plana. El triángulo, el círculo, el cuadrado y el rectángulo.

**Nivel 4:** El cubo y la esfera.

**Nivel 5:** Superficies curvas y planas.

## EL RELOJ DE HÉRCULES

### HABILIDADES

Comprensión, atención y concentración  
Abstracción  
Razonamiento lógico-matemático  
Estimación de resultados  
Discriminación  
Motricidad fina

#### Objetivos didácticos:

Aprender a reconocer las horas, tanto en el modelo analógico como en el digital.

#### ¿Cómo se juega?

Tienes que conseguir la hora que Pipo te pida pulsando sobre las agujas del reloj analógico o haciendo cambiar los números del reloj digital. Debes pulsar el botón "OK" cuando creas que tienes la respuesta correcta. Se presentan alternativamente grupos de 3 ejercicios, para así, practicar con ambos relojes.



**ANALÓGICO:** Pulsa en los números para colocar las manecillas.



**DIGITAL:** Utiliza las flechas para conseguir la hora correcta.

Botón "OK": para cuando creas que has finalizado.

Hay **4 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Horas "en punto" e "y media". Reloj analógico.

**Nivel 2:** Horas "en punto" e "y media". Reloj digital.

**Nivel 3:** Horas "en punto", "y media", "y cuarto", "menos cuarto". Reloj analógico.

**Nivel 4:** Horas "en punto", "y media", "y cuarto", "menos cuarto". Reloj digital.

## LA OFRENDA DE ATENEA

### HABILIDADES

Razonamiento lógico-matemático  
Composición y descomposición  
Discriminación numérica  
Estimación de resultados  
Categorización

#### Objetivos didácticos:

Aprender a utilizar las monedas de forma adecuada.

Aprender a discernir las cantidades y tipos de monedas existentes.

#### ¿Cómo se juega?

Introduce en la vasija que corresponda la cantidad exacta que Pipo haya indicado.

*Pulsa sobre las monedas y billetes para seleccionarlos y haz clic sobre las vasijas para colocarlos*

*Botón Niveles*



*Botón aciertos, errores y porcentaje resuelto del juego.*

Hay **2 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Consigue la cantidad usando solo céntimos.

**Nivel 2:** Consigue la cantidad usando solo euros.

## CUADERNO DE OPERACIONES ROBOT

### HABILIDADES

Concentración y atención

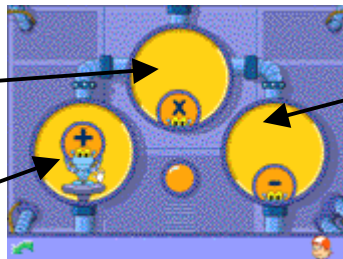
Agilidad y cálculo mental

Procesamiento lógico-deductivo

Aquí comprobarás tus progresos en operaciones básicas de cálculo matemático como son la suma, la resta y las primeras tablas de multiplicar.

Resuelve las multiplicaciones

Resuelve las sumas



Resuelve las restas

## RESUELVE LAS SUMAS

### Objetivo didáctico:

Practicar la suma.

### ¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, resuelve las operaciones para recargarlo.

Si necesitas ayuda, pulsa el botón interrogante verde y Pipo te dirá cómo se resuelve la operación.

Botón Niveles



Escribe aquí el resultado de la suma.

Si al conseguir una piedra preciosa, quieres ver tus puntuaciones, pulsa la tecla F9.

Hay **4 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Sumas de dos números de 2 cifras. Sin llevar.

**Nivel 2:** Sumas de dos números de 3 cifras. Sin llevar.

**Nivel 3:** Sumas de dos números de 2 cifras. Llevando.

**Nivel 4:** Sumas de dos números de 3 cifras. Llevando.

## RESUELVE LAS RESTAS

### Objetivo didáctico:

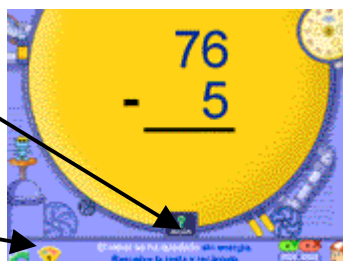
Practicar la resta.

### ¿Cómo se juega?

El robot se ha quedado sin energía, resuelve las operaciones para recargarlo.

Si necesitas ayuda, pulsa el botón interrogante verde y Pipo te dirá cómo se resuelve la operación.

Botón Niveles



Si al conseguir una piedra preciosa, quieres ver tus puntuaciones, pulsa la tecla F9.

Hay **4 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Restas de números de 2 cifras. Sin llevar

**Nivel 2:** Restas de números de 3 cifras. Sin llevar.

**Nivel 3:** Restas de números de 2 cifras. Llevando.

**Nivel 4:** Restas de números de 3 cifras. Llevando.

## EL TRIRREME DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR

**Objetivos didácticos:**

Aprender las tablas de multiplicar del 1, 2, 3, 4 y 5.

**¿Cómo se juega?**

Tienes que encontrar la respuesta a la multiplicación y teclearla.

Si no sabes la respuesta puedes usar las flechas del barco como ayuda y te irán enseñando la tabla de multiplicar que estás practicando en la vela del barco.

Si sabes la respuesta, tecléala directamente.



Con las flechas puedes ver la tabla en la vela, y la respuesta en el escudo.

Con este botón, Pipo te recitará toda la tabla que estás practicando.

Hay **5 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Tabla del 1.

**Nivel 2:** Tabla del 2.

**Nivel 3:** Tabla del 3.

**Nivel 4:** Tabla del 4.

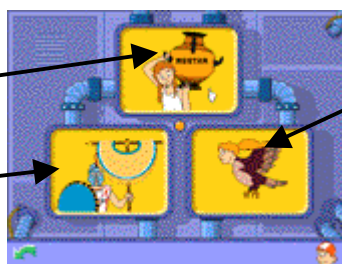
**Nivel 5:** Tabla del 5.

## CÁLCULO MENTAL

El objetivo principal se centra en la utilización de la composición y descomposición de números para elaborar estrategias de cálculo mental rápido, a través de tres juegos diferentes de operaciones básicas (sumas, restas y multiplicaciones).

Restas

Sumas



Multiplicaciones

## SUMAS

**Objetivo didáctico:**

Aprender a **sumar** y a realizar cálculos mentales.

**¿Cómo se juega?**

Atrapa el soldado que lleva la respuesta correcta en el menor tiempo posible.

Mira el enunciado y elige la respuesta correcta.

Botón de Niveles



Si al conseguir una piedra preciosa, quieres ver tus puntuaciones, pulsa la tecla F9.

Hay **5 niveles** de dificultad:

- Nivel 1.** Sumas de números de una cifra llevando y sin llevar.
- Nivel 2.** Sumas de números de dos cifras más una, igual a una decena completa.
- Nivel 3.** Suma de tres factores. Unidad + unidad + unidad.
- Nivel 4.** Centena + decena + unidad.
- Nivel 5.** Sumas de dos cifras. Sumas de números iguales.

## RESTAS

### Objetivo didáctico:

Aprender a **restar** y a realizar cálculos mentales.

### ¿Cómo se juega?

Selecciona la mujer con la vasija de la respuesta correcta.

Selecciona la mujer que lleva la respuesta correcta.



Botón Niveles

Hay **4 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Restas de un número de dos cifras menos un número de una (I). Sin llevar. El resultado es una decena completa.

**Nivel 2:** Restas de un número de dos cifras menos un número de una (II). Números cualesquiera. Sin llevar.

**Nivel 3:** Restas de decenas completas.

**Nivel 4:** Centenas menos decenas. Llevando.

## MULTIPLICACIONES

### Objetivos didácticos:

Aprender las tablas de multiplicar del 1, 2, 3, 4 y 5 y realizar cálculos mentales.

### ¿Cómo se juega?

Atrapa la arpa que lleva la respuesta correcta en el menor tiempo posible.

Botón niveles.



Mueve las flechas y encuentra la respuesta correcta.

Hay **5 niveles** de dificultad:

**Nivel 1:** Tabla del 1.

**Nivel 2:** Tabla del 2

**Nivel 3:** Tabla del 3.

**Nivel 4:** Tabla del 4.

**Nivel 5:** Tabla del 5.

## PROBLEMAS

### Objetivos didácticos:

Aprender a plantear y resolver problemas sencillos aplicando operaciones básicas. Potenciar las estrategias personales.

## HABILIDADES

Comprensión  
Abstracción  
Interpretación  
Razonamiento lógico-matemático  
Atención y pensamiento deductivo  
Composición y descomposición

## ¿Cómo se juega?

Lee atentamente el enunciado y completa los huecos de color que Pipo ha dejado en la nave.

En la resolución de problemas hemos querido distinguir entre el planteamiento y el cálculo. Ya hemos elaborado muchos apartados dónde se trabaja el cálculo básico de operaciones y el cálculo mental rápido. Por ello, cuando trabajamos los problemas, lo que realmente es importante es hacer los **planteamientos correctos**. Así que se ha planteado el desarrollo del problema y lo que hay que hacer es completar las zonas de color.



Los cuadros de **color verde** indican signos y operaciones

Los cuadros de **color rojo** indican que es un número.

Con la **calculadora** se realizan las operaciones.

## PUNTAJACIONES

### PUNTAJACIONES



Tecla F9

El programa reconoce diferentes jugadores y de todos ellos hace un seguimiento de sus progresos y puntuaciones, lo que mantiene a los niños constantemente motivados a mejorar.

### EL TEMPLO DE ZEUS

La tecla **F9** nos remite directamente a la **pantalla de progresos**, donde podrás observar de manera fácil los progresos en cada uno de los juegos. Está enfocada a los niños. Cuando se supera un nivel, aparece su piedra preciosa.

Desde aquí puedes consultar las piedras preciosas conseguidas y las que te faltan por conseguir.



"Bandeja de piedras preciosas": Pulsa aquí para ir hasta la puerta del Templo de Zeus.

### BANDEJA BARRA



En la barra, pulsar la "Bandeja de piedras preciosas" lleva hasta el "Templo de Zeus".

La tecla F9 permite ver las puntuaciones desglosadas.

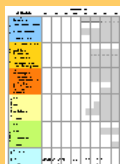
Si pulsas en la "Bandeja de las piedras preciosas" podrás acceder a **La entrada del Templo de Zeus**. Aquí es donde los Gigantes lo tienen encerrado. Tu misión es liberar a Zeus. Para ello, hay que colocar todas las piedras preciosas que tengas en el monitor de piedras preciosas de la barra sobre la bandeja con la cadena.

A medida que coloques piedras sobre la bandeja, la puerta se irá abriendo.



Coloca en esta bandeja las piedras preciosas, para abrir la puerta del templo.

### HOJA DE PROGRESOS



Para los padres y profesores se ha confeccionado una hoja de progresos esquemática que pueden imprimir en cualquier momento.

Las piedras preciosas, no son más que una representación de los progresos de los jugadores, aunque presentados de una forma mucho más atractiva y lúdica, lo que favorece a que los niños no se aburran. Para los padres y profesores se ha

confeccionado una **hoja de progresos esquemática** a la que se accede desde Puntuaciones (en la barra). Se puede imprimir, lleva indicado el nombre del jugador, la fecha, puntuaciones y niveles superados (visto verde).

Como recompensa Pipo te otorga el diploma Explorador Matemático de 2º curso.

### **DIPLOMA**

*Cuando consigas abrir la puerta del templo y liberar a Zeus, aparecerá tu "Diploma de Explorador Matemático de 2º Curso" con tu nombre y la fecha en que acabaste el juego.*



*Puedes imprimir el diploma en color o en blanco y negro para colorearlo.*

# TABLA DIDÁCTICA

## HABILIDADES

		COORDINACIÓN VISOMOTRIZ	MOTRICIDAD FINA Y/O GRUESA	RECONOCIMIENTO NUMÉRICO Y SERIACIÓN	MEMORIA CP O LP (CORTO/LARGO PLAZO)	MEMORIZACIÓN VISUAL Y FOTOGRÁFICA	DISCRIMINACIÓN (NÚMEROS, FIGURAS,...)	CONCENTRACIÓN Y ATENCIÓN	COMPOSICIÓN Y DESCOMPOSICIÓN	REPRODUCCIÓN	AGILIDAD Y CÁLCULO MENTAL	RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	PENSAMIENTO ABSTRACTO O DEDUCTIVO	ESTIMACIÓN RESULTADOS	INTERPRETACIÓN O CATEGORIZACIÓN	ABSTRACCIÓN	SECUENCIACIÓN O COMPRESIÓN
<b>JUEGOS</b>																	
<b>ESPARTA</b>	LAS ÁNFORAS DE COLORES																
	EL PANTEÓN MITOLÓGICO																
	LAS CARRERAS DE CARROS																
	LA MÁQUINAS DE LOS NÚMEROS																
	CONSTRUYE LA COLUMNA																
	EL PODIO																
	EL FRISO DEL PALACIO																
<b>ATENAS</b>	LOS FILÓSOFOS																
	LA BALANZA DEL MERCADO																
	LOS ACTORES DEL TEATRO																
	EL RELOJ DE HÉRCULES																
	LA OFRENDA A ATENEA																
<b>CUADERNO ROBOT</b>	RESUELVE LAS SUMAS																
	RESUELVE LAS RESTAS																
	EL TRIRREME DE LAS MULTIPLICACIONES																
<b>CÁLCULO MENTAL</b>	SUMAS																
	RESTAS																
	MULTIPLICACIONES																
	PROBLEMAS																



## CRÉDITOS

Copyright 1996-05  
Cibal Multimedia S.L.

*Prohibida la reproducción total y/o parcial, adaptación o traducción sin permiso previo por escrito, salvo lo permitido por las leyes de derecho de autor.*

Depósito legal:

PM 2057-2005

ISBN 84 95370-26-3

Todos los derechos reservados.

**www.pipoclub.com**

Idea original y dirección: Fernando Darder

Creación gráfica original: Eva Barceló

Melodías originales: Pedro Darder, Carlos Cristos

Diseño gráfico e ilustración: Eva Barceló, Javier Liébana, Miquel Albertí

Voz Pipo castellano: Aina Cortés

Programación: Fernando Darder, Miguel Ángel Ferri, Marc Puig,

Técnico sonido: Miguel Ángel Ferri, Marc Puig, Pedro Darder

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Mónica Pablos

Creación Contenidos guía didáctica: Mónica Pablos

Gerente: Domingo Sanz

Colaboradores: Juan M. Crespí, Javier Yáñez, Miguel Juan, Pilar Gómez, Carlos Darder, Inés Gracia.